

Revista de Rol

TROLL

**que
es
el
juego
de
ROL**

Especial nº 1
Colección "Rol & Troll"
Noviembre 1987. 250 Pts.

Tiraje limitado a 500 ejemplares, que constituyen la primera edición de la colección especial para complementos sobre el juego de rol "Rol & Troll".

Ejemplar nº 

Impresión realizada en Noviembre 1987, por Gráficas Martin, Barcelona.

Textos: Luis d'Estrées
Ilustraciones: Ricardo Batista.
Correcciones y estilo: Luis Salvador.

TROLL
EJEMPLAR DE
PROMOCION

© Troll 1987.

Edita: Troll, Pº Urrutia 133-135, 6º D, 08031 Barcelona.

Tel: (93) 359 03 03

Depósito legal: B-37111-86.

La composición y la maqueta han sido realizadas con un Macintosh 512 y una impresora LaserWrite y los programas MacWrite y Page Maker de Apple, cedidos amablemente por JB Serveis Informàtics y Micro Gestió.

PROLOGO

Este primer ejemplar de la serie especial de la revista TROLL va dedicado esencialmente a todos los que desconocen el juego de rol. Hemos pensado que era necesario desmitificar la imagen errónea que se tiene del juego de rol, que goza de epítetos tan injustos como "complejo", "complicado" o hasta incluso "difícil".

Esta imagen, creada por la desinformación que existe sobre el tema, por la poca atención que le han otorgado los mass-media, por la dificultad que existe a la hora de describir el juego de rol en pocas frases (por lo que resulta casi imposible de explicar brevemente el juego a los neófitos impacientes), e igualmente por la reserva de quienes conocen su existencia y sin embargo no la divulgan para poder darle así un falso status de "juego para una élite", esta imagen, creemos que es falsa.

Sin embargo, pensamos que la existencia de este informe introductorio al juego de rol será, no sólo útil, sino necesario para todos aquellos que deseen conocer este juego que ha revolucionado el panorama lúdico en E.E.U.U. y Europa estos últimos diez años.

Una descripción del juego de rol por muy detallada que ésta sea, no puede reemplazar una experiencia activa.

APTITUDES ESPECIALES DE UN JUGADOR DE ROL.

Imagínese al Sr. Equis decidiendo a última hora de la tarde ir al cine a ver una película que le hace ilusión. El cine está en el otro extremo de la ciudad y el Sr. Equis tiene el tiempo muy justo. El Sr. Equis se plantea varias posibilidades: si el tráfico es fluido, tomará un taxi (o su propio coche si lo tiene), en cambio, si piensa que pueden haber embotellamientos, quizás el Sr. Equis piense que sea mejor el metro a condición, claro está, que éste le deje suficientemente cerca del lugar al cual se dirige.

Si estos razonamientos le han parecido evidentes, y cree que es cuestión de lógica, ha acertado plenamente y posee el elemento más indispensable para jugar a rol: lógica.

Si además es capaz de imaginar al Sr. Equis desesperándose o precipitándose para intentar llegar a tiempo, así como sus reacciones y su actitud en esta situación (incluso otras posibilidades además de las ya apuntadas), le aseguramos que posee la casi totalidad de esas aptitudes especiales necesarias para jugar a rol: Sentido común e imaginación.

¿Qué le falta? Sí, claro, falta conocer las reglas. Esos libros de reglas que nos impresionan tanto a todos. Tranquilos, ya que al margen de unos principios básicos de juego, el jugador de rol no necesita conocer las reglas, puesto que esa función es tarea del árbitro de juego. Y aún así las reglas no son más que unos libros de consulta, una especie de guía orientativa para resolver las dudas, como los manuales de conversación que se suelen usar en el extranjero para resolver ciertos casos concretos, cuando la imaginación y el sentido común fallan.

EL JUEGO DE ROL: TAN COMPLICADO Y A LA VEZ TAN FACIL.

Definición del juego: Actividad física o mental que no tiene otro objetivo que el placer que procura.

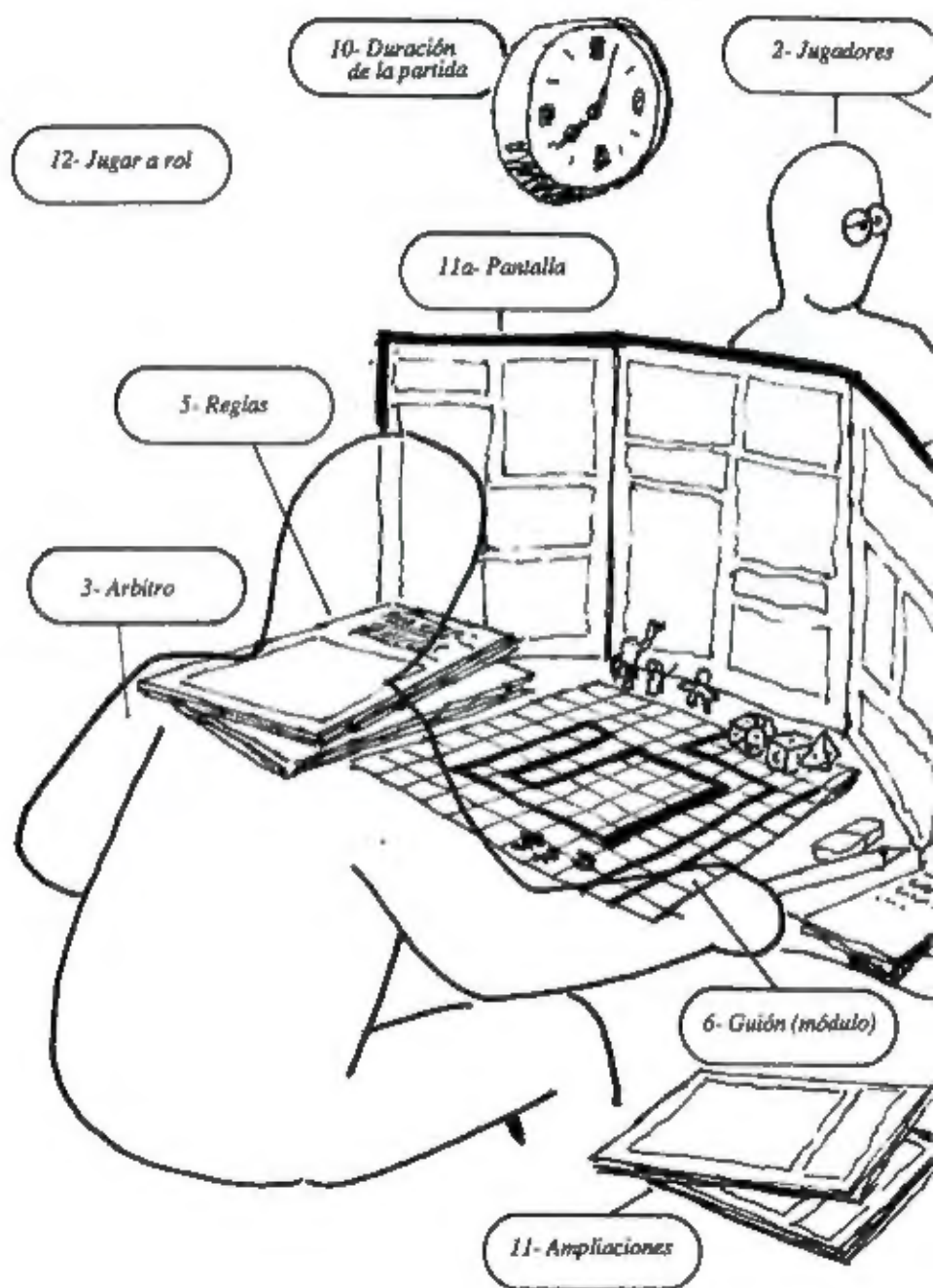
Efectivamente, en oposición a los juegos de dinero, en donde hay que ganar más que los otros, o en los juegos de competición en donde el objetivo es superar a los adversarios, el juego de rol se basta a sí mismo. El placer se encuentra en la aventura vivida tanto como en su resolución, ya sea ésta afortunada o no. En un juego de rol intervienen dos tipos de participantes. Por un lado está el llamado "Master" (en el juego de rol "Dungeons & Dragons") o "Guardián de los Arcanos" (Del juego "Call of Cthulhu") que es de hecho el animador y árbitro de la partida.

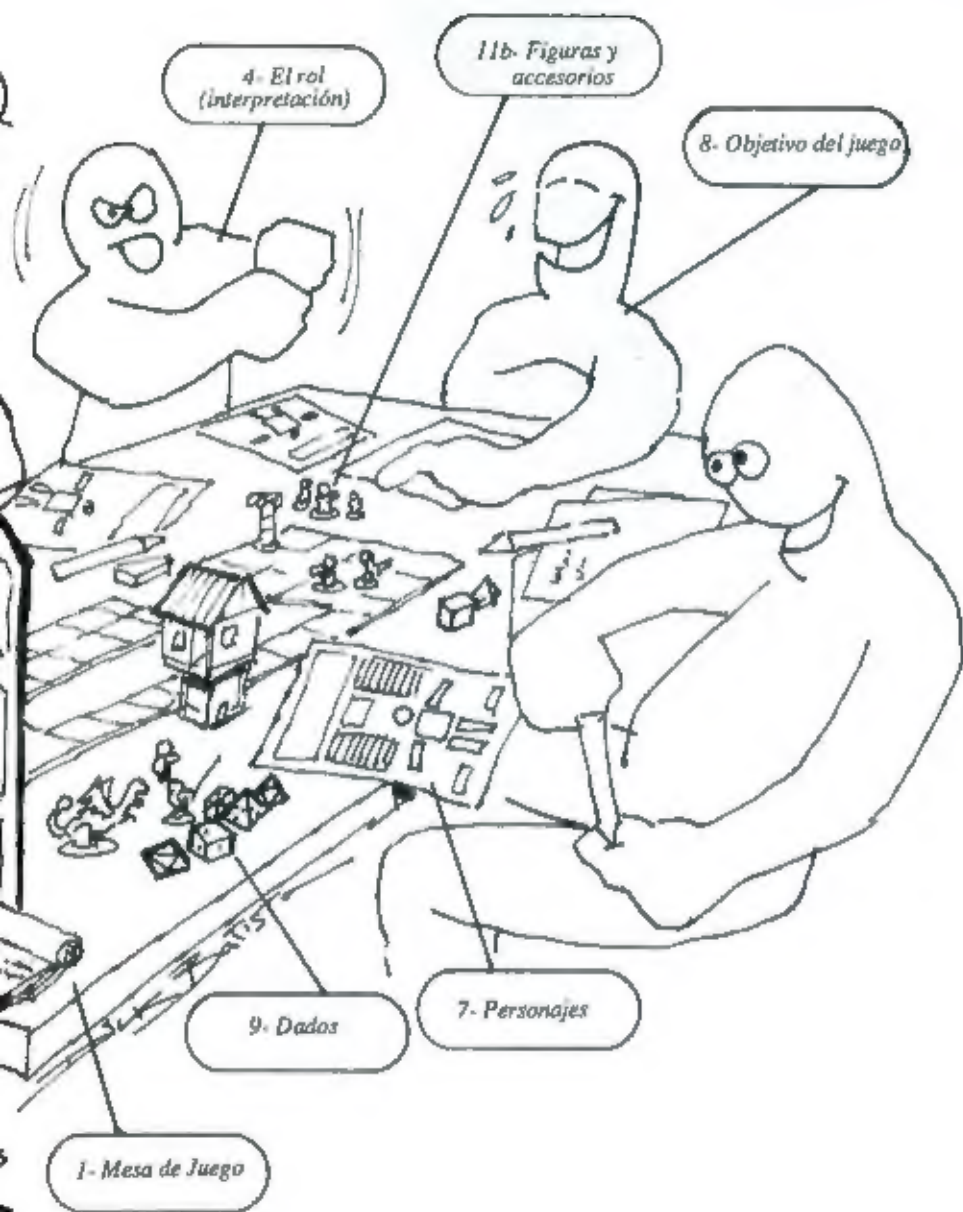
La manera más difícil de aprender a jugar a rol es leyéndose las reglas. La forma más sencilla es jugándolo.

Por otro lado están los jugadores que van, a través de sus personajes, a actuar en el guión de la aventura (también llamados personajes-jugadores o PJ).

Un buen ejemplo para comprender que es un juego de rol es el paralelismo que podríamos establecer con una obra de teatro en donde el realizador (director de escena) sólo da las indicaciones a sus actores a medida que éstos interpretan, dependiendo las situaciones posteriores de las circunstancias que provocan estas improvisaciones. El director posee una trama general escrita que facilita la dirección.







4- El rol
(interpretación)

11b- Figuras y
accesorios

8- Objetivo del juego

9- Dados

7- Personajes

1- Mesa de Juego



EL JUEGO DE ROL PUNTO POR PUNTO

1- LA MESA DE JUEGO: COMO EMPEZAR.

Pese a que el juego de rol se puede desarrollar en cualquier lugar, ya que es un juego basado esencialmente en un diálogo entre árbitro y jugadores necesitando únicamente la imaginación de estos últimos, las partidas se suelen jugar alrededor de una mesa equipada con numerosos accesorios. El equipo básico necesario es muy sencillo: papel, lápiz y goma para que los jugadores anoten detalles importantes de las pistas que indicará el árbitro de juego.

La experiencia ha demostrado que se juega más cómodamente en una mesa lo suficientemente grande para que cada jugador se instale ampliamente y el árbitro pueda desplegar su escenario, notas y la pantalla que resguarda sus tiradas de dados de la mirada de los jugadores.

El árbitro se sitúa normalmente en la cabecera de la mesa, con su material escondido tras la pantalla. Si se dispone de una habitación vecina de libre acceso para poder aislarse con parte de los jugadores, tanto mejor.

El árbitro, que suele ser generalmente también el anfitrión, deberá cuidar todos los detalles posibles de ambientación, evitando las excesivas interrupciones que podrían distraer la atención de los jugadores. En las primeras partidas, es preferible que el grupo de jugadores tenga un número limitado (no superior a cuatro o cinco), para que el árbitro pueda controlar la partida con facilidad y que todos los jugadores participen en ella.



2- LOS JUGADORES.

Una partida de rol necesita en teoría de un mínimo de dos participantes y de un máximo de catorce.

Uno de los participantes será el árbitro de juego, encargado de animar la partida. Los otros participantes son los personajes-jugadores (PJ). La cantidad de jugadores es a menudo fijada por el árbitro, en función de su guión y de sus posibilidades de control sobre el grupo de jugadores, según el comportamiento de éstos. No es necesario ningún talento, conocimiento o técnica especial para arbitrar o jugar a rol, del mismo modo que no hay una edad para empezar a practicar este juego.

Es interesante, sin embargo, cuando el juego lo permite, cubrir el máximo de posibilidades que ofrece el juego.

En "Dungeons & Dragons", por ejemplo, se ofrece a los jugadores un abanico variado de personajes distinguiéndoles por razas o tipos. Un grupo que incorpore los diversos tipos de personajes tendrá por lo tanto más posibilidades que otros. Mencionemos igualmente que la experiencia ha demostrado que las partidas resultan más divertidas y fluidas si no existen incompatibilidades socio-culturales o psicológicas entre los jugadores. Un buen árbitro de juego sabrá en todo momento formar grupos de jugadores que armonicen lo suficiente entre sí como para no transformar la partida en un enfrentamiento o en una tarde aburrida.

Los jugadores se dividen en dos tipos: El árbitro de juego (master) y los personajes-jugadores (PJ)



3- EL ARBITRO DE JUEGO.

El árbitro de juego (o "Master" como se le denomina en "Dungeons & Dragons" D&D) hace jugar las partidas de rol previamente adquiridas en las Lendas o diseñadas por él mismo.

Su misión es esencialmente la de imaginar (inventando o inventándose) las historias que jugarán los personajes de los jugadores y posteriormente, supervisar el desarrollo de la partida con la ayuda de las reglas de simulación.

Antes de empezar a jugar, controla la fase de creación de personajes. Al inicio de la partida, introduce a los jugadores exponiéndoles su misión. Durante la misma, contesta a los personajes-jugadores (PJ) indicándoles las consecuencias de las acciones que éstos emprendan, y aplica las reglas en los casos necesarios.

El árbitro es el único participante que debe saber las reglas y conocer perfectamente el guion de la aventura que los PJ van a jugar. Si no fuera así, tendría que consultar continuamente sus notas, y rompería seriamente el ritmo de la partida.

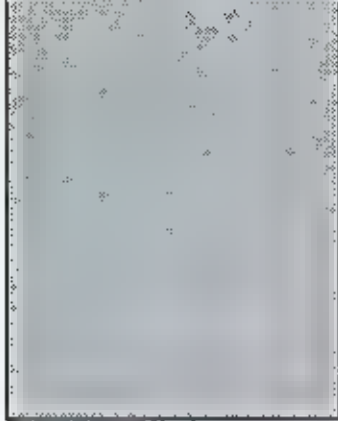
El árbitro tiene la responsabilidad de la ambientación de las partidas. Por ello, el árbitro ideal a menudo es responsable de gran parte del material necesario para su desarrollo y se le reconoce fácilmente por ser éste el jugador más "cargado" de material (las reglas completas de juego, la pantalla, el guion, los objetos personales como lápices, afiladores, gomas, papel, los dados, etc).

Como animador, el árbitro ideal tiene que escoger un lugar tranquilo donde jugar, encargarse de las figuritas de los personajes no jugadores (PNJ), proveer una superficie de representación, bebida y comida (sobre todo café si se alarga la partida) e incluso a veces, ocuparse de la ambientación musical y efectos especiales.

Un buen árbitro de juego debe ser a la vez diplomático y firme, con dotes de improvisación para los casos "apurados", puesto que resulta inevitable a veces que los jugadores emprendan acciones no previstas en el guion de la aventura. Si además posee el talento de actor y narrador, conseguirá dar la ambientación necesaria para que los PJ se imaginen realmente las situaciones descritas y el mundo en las que éstas se desarrollan. Es por lo tanto necesario evitar las posturas extremas de los árbitros.

Una frialdad y un rigor excesivos en la aplicación de las reglas, pueden ser las causas que desencanten a algunos jugadores. Ante una situación delicada en la cual los PJ se hallan bloqueados, el árbitro debe saber reanudar la acción o de lo contrario correrá el peligro de que los PJ, aburridos y decepcionados, le abandonen a él y al juego de rol. El otro extremo, lo da el árbitro que

La presencia del árbitro de juego (o Master) es necesaria y obligatoria para poder jugar una partida de rol.



actua de modo dictatorial, forzando a los PJ a seguir una ruta que él ha decidido, con un desenlace muy concreto que no admite variantes. La situación se hace aún más grotesca cuando alguno de los PJ, intentando protestar una decisión del árbitro, se ve subitamente rodeado y atacado por veinte enemigos que "casualmente" pasaban por allí haciendo de ese PJ su única y privilegiada víctima. No hay que olvidar nunca que el rol es un juego que se desarrolla entre un árbitro y unos jugadores. En el caso de que un árbitro no os convenza, buscad, comparad y si encontráis mejor... ¡Jugad con él!



4. BCL-2

En la base del pago el rol es la posibilidad de anticipar el pago en el tiempo, a través de un contrato. Desde el momento en que se emite el primer dividendo de hasta un ejercicio de 12 meses, el pago se convierte en un pago de capital, pero en el momento en que se emite el primer dividendo de 12 meses o más, el pago se convierte en un pago de deuda, lo que significa que el pago se convierte en un pago de deuda.

Para un mayor placer del juego, es importante que sea legítimo. De lo contrario, cualquier intento de obtener un pago debería ser rechazado. Los jugadores pueden acordar entre ellos un acuerdo que les permita obtener el máximo beneficio. Pero si uno de ellos se desvía del acuerdo, el otro debería ser capaz de castigarlo. Esto es lo que se llama "punto de no retorno".

La máxima diversión del juego se obtiene de la interacción de un jugador que se hace lo "pequeño", más que de las transacciones que se efectúan en sí. Hay que divertirse más que en el mismo período que se va a perder, así como a partir de un presupuesto. Y así que entendemos que sería mejor de ir personalmente a encontrar un árbol de especias de Indonecia o el río de un árbol en India (un árbol o que a algunas veces se ven en árboles en su vida real) de cualquier modo que un jugador de fútbol que se es un jugador o bien que en cualquier momento se puede encontrar de nuevo y jugar de nuevo en el mismo lugar.

Fuertes oprimen a grupos vulnerables para los futuros cambios de rol en las que el rol de las mujeres en la familia y en la sociedad se va a ir cambiando. En la familia, las mujeres se van a ir convirtiendo en las principales responsables de la educación de los hijos y de la gestión de los recursos económicos. En la sociedad, las mujeres se van a ir convirtiendo en las principales responsables de la gestión de los recursos económicos y de la gestión de los recursos humanos.

Para el lector, la lectura de *Amor y odio* es un viaje no sólo a la memoria sino a la historia del mundo de él y sus aventuras. En sus crónicas, el autor nos cuenta de sus viajes de trabajo y de placer, de sus pasiones, sus amores, sus relaciones con sus amigos. Pero a los protagonistas estos sucesos les han pasado como agua a la mano y afortunadamente para que los protagonistas se olviden, en su época, en París. En esta parte del libro, el autor se dedica a describir sus viajes y sus aventuras para saber qué sucedió en la vida de los protagonistas en la historia. La parte más de los protagonistas en la historia es la parte más de la vida de los protagonistas en la historia. La parte más de la vida de los protagonistas en la historia es la parte más de la vida de los protagonistas en la historia.

Existen muchas regiones de simulación que varían según las zonas donde los datos son característicos", porcentajes de comparación de resultados en tablas de simulación. Para el

El personaje es un ser
humano, aunque
también puede ser un
gato durante la partida.

diversidad de sistemas de simulación existentes, el principio sigue siendo el mismo.

Observemos no obstante que un juego rápido resulta más ameno y divertido. Las tiradas de dados son necesarias, pero resultan insoportables si se tienen que realizar constantemente. El ritmo de juego decrece y lo jugadores pierden el hilo de la acción.

Hay que mantener el equilibrio adecuado entre una buena simulación de juego y un buen ritmo de la aventura, sin traicionar el espíritu del juego. Sentido común. ¿Recuerdan?



5- REGLAS.

Aunque ciertamente el juego de rol utiliza sobre todo la imaginación, no olvidemos que también se rige por unas reglas, como cualquier otro juego que se precie. Estas sirven para codificar las principales partes del juego: la creación del personaje, la dirección de una partida (es decir, las reglas de simulación), la configuración del mundo en el cuál se desarrolla el juego, y por último, las bases y consejos necesarios para crear aventuras.

El árbitro debe tener estas reglas perfectamente asimiladas para desenvolverse con facilidad durante la partida, en los momentos de resolución de las acciones de los personajes jugadores (PJ) que necesiten la aplicación de las reglas de simulación.

Una buena asimilación de las reglas permitirá que el árbitro las aplique con naturalidad durante las fases del juego, evitando romper la ambientación y ritmo de la aventura. Los jugadores no necesitan conocerlas e incluso a veces, sobre todo en ciertos juegos, es necesario que desconozcan parte o totalidad de las mismas. Pensamos que ello beneficia al juego, dándole un mayor realismo a las situaciones, permitiendo que los PJ descubran el mundo a medida que se adentran en él y manteniendo la ambientación de la aventura.

Cada juego de rol suele tener una filosofía propia. Algunos, como el D&D, recompensan las eliminaciones de monstruos y la obtención de tesoros, otros conceden una mayor importancia a otras acciones o actitudes del PJ. Los jugadores deberán encontrar el juego de rol cuya filosofía les convenza más.

Unas buenas reglas de simulación no tienen porque ser complejas o muy elaboradas. Deben resultar de sencilla comprensión y aplicación para el árbitro y pasar desapercibidas a los jugadores. No olvidemos que el objetivo es ante todo disfrutar jugando a interpretar un rol, lo más "libremente" (de reglas) posible.



*Unas buenas reglas
saben hacerse olvidar*

6- EL GUION.

El guión es la base de la aventura que vivirán los personajes jugadores (PJ). No es obligatorio que el árbitro lo haya diseñado, puede también dirigir partidas previamente diseñadas por otros autores, adquiridas en las tiendas del mismo modo que se compra un juego de rol. Las reglas básicas de un juego de rol suelen ir acompañadas la mayoría de las veces de un guión introductorio para iniciar a los jugadores. Los guiones están estructurados de manera a prever las distintas acciones que decidan efectuar los jugadores.

También llamados módulos, los guiones suelen dividirse en una parte histórica dónde están definidos todos los elementos precisos de la aventura (época, mundo, contexto, atmósfera, etc); una introducción a la aventura dónde los PJ descubrirán como empezar, de que informaciones disponen y que tienen que hacer, una descripción de los personajes secundarios que el árbitro interpretará, con una descripción detallada de las características físicas y psicológicas de cada uno; y una relación completa de los lugares que explorarán los personajes jugadores.

Las introducciones a las aventuras suelen ser variadas. los jugadores pueden verse involucrados en una intriga, contratados para realizar una misión, perseguidos por ser testigos involuntarios de acontecimientos comprometedores, etc. Los buenos módulos suelen incluir intrigas secundarias, rebores de acción, descripciones muy detalladas de los lugares de investigación posibles, un buen climax de suspense, terror o aventuras, una descripción precisa de los personajes secundarios (sobre todo los "malos"), y suelen estar profusamente ilustrados con dibujos y planos minuciosamente realizados que incluyen la presencia de los elementos visibles o escondidos en cada lugar.

El árbitro dispondrá de esos mapas detallados de los lugares y de una cronología que le permita determinar los acontecimientos y situaciones de algunos personajes clave a lo largo de la aventura. Es obvio que la lectura de los guiones está reservada exclusivamente a la persona que vaya a arbitrar la partida.

Pese a que resulte más divertido dirigir sus propias partidas, recomendamos al árbitro que esté empezando que se familiarice progresivamente con el juego. Es útil por ejemplo, empezar arbitrando partidas sencillas ya diseñadas hasta dominar las reglas de simulación. Al ir progresando paulatinamente, comprad un módulo y enriquecedlo con ideas propias para comprobar si vuestros jugadores aprecian los cambios que aportéis a la aventura. Cuando notéis ya una mayor soltura en la dirección de juego, empezad a diseñar vuestras propias aventuras.

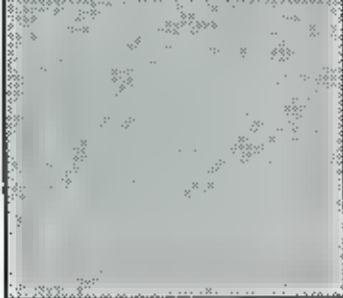
El módulo es leído por el árbitro y "visualizado" por los personajes-jugadores (PJ)

Sabed que existen diferentes tipos de guiones para el juego de rol. Los más comunes son los llamados módulos que contienen varias aventuras sencillas. Las "campañas" reúnen un conjunto de módulos que aunque son jugados de modo independiente, van ligados por un tema común y suelen ser más extensos.

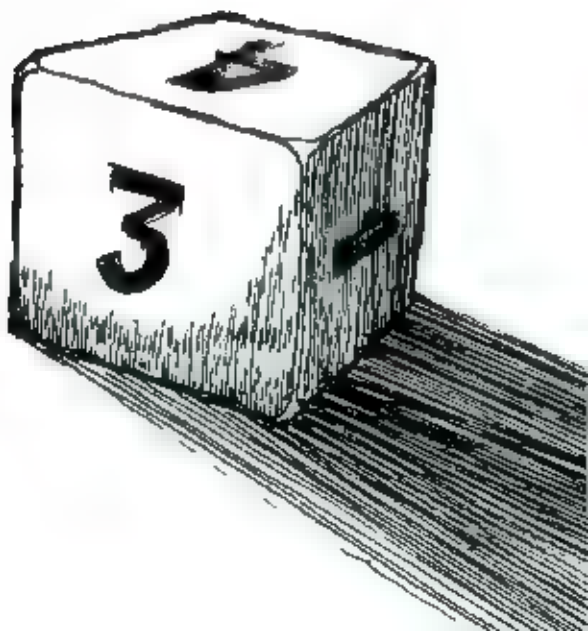
Un ejemplo de módulo sería "Tarde de Perros" o "Noche de Miedo", mientras que las campañas tendrían guiones como "35 días en Pekín" o "En busca del Arca Perdida".







que merezcan la pena ser descritos. En definitiva, los personajes secundarios que conforman los figurantes necesarios para ambientar la aventura. El árbitro puede tener dificultades en diferenciarlos y darles un estilo propio a cada uno. Aconsejamos que no dude en recurrir a pequeños trucos para "personalizar" aún más a los PNJ. Algunos tics o acentos muy característicos llegando incluso a la caricatura, suelen dar excelentes resultados.



8- OBJETIVO DEL JUEGO.

Si no lo habéis adivinado todavía, el objetivo del juego está en disfrutar asumiendo el rol de un personaje y viviendo a través de él una aventura. En el juego de rol no hay ganadores ni perdedores, el objetivo único es la diversión.

En cada aventura, módulo o campaña se les suele dar a los PJ una misión a cumplir. Este es también el objetivo de la partida que se realiza en ese momento. Ese objetivo es común a todos los jugadores y nada incita en principio a una competición entre los mismos. La recompensa suele venir incluida en la resolución de las aventuras realizadas, con la adquisición de experiencia por parte de los personajes. Recordemos también que ese personaje tiene a menudo un objetivo elemental a cumplir: sobrevivir (uno de los mejores realismos del personaje de un jugador está justamente en el riesgo que corre según las acciones que cometa, puesto que la muerte del personaje, por supuesto, está también contemplada en el juego de rol).

No hay que olvidar la esencia del rol: es un juego y como tal, si se fracasa de un modo rotundo en alguna partida, la próxima será sin duda mejor. Y recordad que los actos que cometa vuestro personaje, dignos o malvados, serán recordados para futuras ocasiones por sus compañeros de aventura.

9- LOS DADOS.

Ya hemos indicado anteriormente que las reglas de simulación prevén la utilización de unos dados. Estos dados son a menudo inhabituales por la cantidad de caras que éstos poseen. Existen dados de 6 caras conocidos por todos, pero también de 4, 8, 10, 12, 20, 30 e incluso 100 caras. No todos son indispensables y su utilización varía según los juegos. Actualmente, se tiende a generalizar la utilización de dados de 6 y 10 caras respectivamente, que podréis hallar en las tiendas especializadas si éstos no se incluyen con el juego mismo.

¿Quién tira los dados, el árbitro o los jugadores? Las versiones varían en función de la importancia que se quiera dar a ciertas acciones de los PJ. Os sugerimos que probéis ambas posibilidades para ver cual os conviene más. Si los jugadores realizan sus propias tiradas de dados es aconsejable, para evitar ralentizar el ritmo de juego (en busca de los dados que se hallan en manos de jugador que se encuentra en el otro extremo de la mesa), que cada jugador posea su propio juego de dados. Además, el que los dados sean "de propiedad" les da un carácter especial, asociado al jugador. Existen dados de los más diversos colores y tamaños, transparentes, metálicos, etc.

Los dados de diez caras se utilizan a menudo para obtener las llamadas "tiradas de porcentaje"





11- LAS AMPLIACIONES.

Un juego de rol debe presentarse por un conjunto de libros de reglas, un módulo y unos dados. En ocasiones esta configuración básica suele ampliarse con el objeto de enriquecer el juego. Siempre facultativa, el jugador deberá pensar en su utilidad antes de adquirirla.

Los diferentes tipos de ampliaciones a un juego de rol van desde los complementos a las reglas; repertorios de nuevos monstruos; atlas para conocer con más detalle la geografía e historia del juego; módulos; campañas, etc. Las ampliaciones de juego pueden cubrir cualquier apartado de las reglas del juego. He aquí dos ejemplos más relevantes de ampliación de los muchos que existen en el mercado.

• La Pantalla.

La pantalla del árbitro es una hoja de cartón endurecido que se puede doblar en varias partes y que se utiliza a modo de biombo para impedir las miradas de los jugadores a las notas y mapas del árbitro, permitiendo además que efectúe en secreto sus tiradas de dados.

Suele incluir, por el lado del árbitro, todas las tablas de referencia para solucionar las reglas de simulación y evitar así que el árbitro tenga que consultar los manuales de reglas.

• Figuras y demás accesorios.

Un juego de rol no necesita de tablero ni de fichas, puesto que no se trata de un juego de recorrido como el Monopoly o el Trivial. Sin embargo, el árbitro plantea a menudo situaciones en las que la posición precisa de los personajes resulta muy importante (en un combate, por ejemplo, para determinar quién golpea a quién; si se pueden disparar sin herir a los compañeros, etc...).

La presencia de figuras permite entonces visualizar rápidamente las posiciones del enemigo y del grupo y determinar cuales son las acciones que se pueden emprender.

En un principio, se pueden utilizar cualquier tipo de objetos para simular a los personajes. Pero no podemos negar el placer de poseer una figura que corresponda al personaje. Siempre es más impresionante una figura de plomo (pintada con un carño especial) representando nuestro personaje que cualquier otro objeto que se suponga pueda representarnos (como una chincheta, por ejemplo).

A la hora de que nuestro grupo avance por tortuosos pasillos del laberinto de un castillo, nuestra sensación de autenticidad será mayor si en vez de poner nuestras figuras sobre una pizarra con trazos de tiza o una hoja de papel, situamos a los personajes sobre unas maquetas o escala que incluyen todos los detalles del lugar en donde nos encontramos (con sarcófagos, cofres, taburetes, mesas, puertas, etc).

Las pantallas de juego pueden incluirse a veces con el juego básico. En caso contrario, se venden como ampliación acompañadas con un módulo inédito

12- JUGAR A ROL.

Esperamos haber conseguido el propósito que os anunciábamos en nuestro prólogo. Lamentáramos mucho que no llegarais a saborear los placeres que proporciona el juego de rol.

Quizás echéis a faltar el que no os incluyamos una lista de todos los juegos de rol existentes en el mercado, pero en estos momentos sólo existe un juego de rol traducido al castellano: El "Dungeons & Dragons", de temática medieval, basado en la literatura fantástica de Tolkien (El Hobbit, El Señor de los Anillos, etc).

Existen muchos más juegos (más de 150 en inglés y francés) y con temáticas variadísimas que van desde el terror hasta la ciencia-ficción, pasando por los mitos artúricos, las aventuras de capa y espada o los superhéroes de cómic.

Un consejo a la hora de escoger vuestro juego de rol, seguid los siguientes criterios: seleccionad el tema que más os guste, fijaos en la riqueza y la claridad de las reglas, en el número de jugadores necesarios y si existen o no ampliaciones y módulos oficiales.

En caso de duda, podéis recurrir a revistas especializadas que suelen incluir informes sobre los juegos que existen en el mercado, así como módulos y ampliaciones interesantes diseñados por la propia revista; o bien, consultadnos, estaremos encantados de solucionar las dudas que nos planteéis.

Escribidnos a la redacción de TROLL, Pº Urrutia 133-135, 6º D, 08031-Barcelona-.

Os deseamos que disfrutéis tanto como nosotros.

Revista de Rol TROLL

Nombre
Apellidos
Edad Domicilio
Localidad Teléfono
Provincia Código Postal

Adjunto mi suscripción de 1200 M + 150 M de gastos de envío para 6 números de TROLL a partir del nº... por cheque postal o bancario a nombre de TROLL.

Pº URRUTIA 133-135, 6º D - 08031 - BARCELONA

ESCENARIOS DE FANTASÍA PARA JUEGOS DE ROL

El grupo entró en la taberna. El camino fue duro y deseaban sentarse a tomar algo. Miraron a su alrededor pero no consiguieron ver ninguna mesa, la estancia estaba vacía, sin embargo el típico hedor a taberna de pueblo dominaba el ambiente. Estaban en el lugar correcto, pero, en otra dimensión. Las mesas, los bancos, e incluso la barra, donde un afanado posadero servía las bebidas, se encontraban impresas sobre la superficie blanca cuadriculada que servía de suelo.

ESCENART

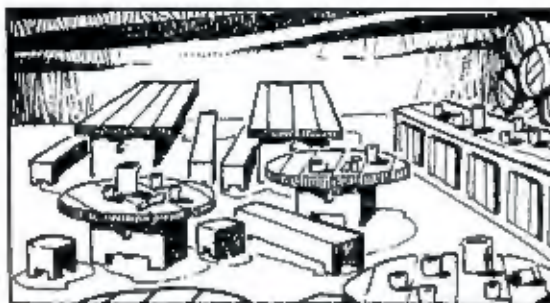


no basta imaginarlo, VÍVELO!

Si tus personajes pertenecen al mundo de las tres dimensiones, haz que el escenario también lo sea. Ganaran ellos y tú.

ESCENARIOS

- Df.1 Ruinas de cripta
- Df.2 Entrada de castillo
- Df.4 Suelos
- Df.5 Paredes st. 2 cm.
- Df.6 Paredes st. 4 cm.
- Df.7 Paredes st. 6 cm.
- DFA.1 Puerta y trampilla



NOVEDADES

- Df.3 Torre del Unicornio
- Dfh.1 Cocina
- Dfh.2 Taberna
- Dfh.3 Habit. de Mago
- Dfh.4 Barracón
- DFA.2 Columnas



ESCENART

C/ Riera Rosas, 8 Bajos
08006 Barcelona (España)

Jocs & Games

C/. Muntaner, 193 Tel. 322 09 53 Barcelona 08036



**DIDÀCTICS
FAMILIARS
SOLITARIS
WARGAMES
D'ENGINY
PUZZLES
CARTES
JOCS DE ROL
...i molts més**